

Regulamin Escape Roomu „Poszukiwacze zaginionej książki”

1. Terminologia stosowana w niniejszym Regulaminie:
 - a. Zespół - grupa osób, licząca od 3 do 5 osób, która bierze udział w grze.
 - b. Escape Room - gra zespołowa, która odbywa się w przestrzeni ogólnodostępnej budynku Biblioteki Uniwersytetu Gdańskiego oraz w Pokoju-Bazie, polegająca na rozwiązywaniu zadań w przeznaczonym do tego Czasie Maksymalnym. Gra rozpoczyna się z chwilą startu Czasomierza. Gra kończy się z chwilą osiągnięcia Celu Gry, upłygnięciu Czasu Maksymalnego lub Przerwania gry.
 - c. Przerwanie Gry może nastąpić w przypadku:
 - i. wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności losowych, np. alarmu przeciwpożarowego lub zdarzenia, którego skutki mogą zagrozić bezpieczeństwu uczestników gry,
 - ii. zgłoszenia przez uczestników gry zgodnej chęci zakończenia gry pomimo nieukończenia wszystkich przewidzianych zadań,
 - iii. decyzji o zakończeniu gry z uwagi na stwierdzenie, przez Mistrza Gry, faktu postępowania niezgodnego z przepisami porządkowymi Biblioteki UG.
 - iv. W przypadku, gdy przerwanie gry nastąpiło z przyczyn losowych, Zespół może ukończyć Escape Room w innym, uzgodnionym terminie.
 - d. Czas Maksymalny jest to czas przeznaczony na ukończenie wszystkich zadań i dotarcie do Celu Gry.
 - e. Mistrz Gry - pracownik Biblioteki UG, który koordynuje przebieg gry i z którym członkowie Zespołu kontaktują się we wszystkich sprawach związanych z grą.
 - f. Pokój-Baza - pomieszczenie Biblioteki UG, przed którym Zespół spotyka się z Mistrzem Gry przed rozpoczęciem gry i który pozostaje do dyspozycji Zespołu przez cały czas trwania gry. Zespół otrzymuje kartę dostępu do Pokoju-Bazy, którą oddaje niezwłocznie po zakończeniu gry.
 - g. Podpowiedź jest to wskazówka, której Mistrz Gry udziela Zespołowi, w trakcie trwania gry. Pytania członków Zespołu skierowane do innych pracowników Biblioteki nie stanowią podpowiedzi.
2. Informacje ogólne
 - a. W celu skorzystania z Escape Roomu konieczna jest wcześniejsza **Rezerwacja** terminu gry.
 - b. Udział w grze jest bezpłatny.
 - c. Przed rozpoczęciem gry osoby biorące udział w Escape Roomie zobowiązane są do zapoznania się z Regulaminem Biblioteki Uniwersytetu Gdańskiego oraz niniejszym regulaminem i zobowiązują się do ich przestrzegania w trakcie całego pobytu w Bibliotece UG.
 - d. Zespół proszony jest o przybycie na 15 minut przed godziną rozpoczęcia gry do Pokoju-Bazy w celu otrzymania wskazówek.
 - e. Pokojem-Bazą dla Escape Roomu jest Pokój Pracy Indywidualnej 3.26 w budynku Biblioteki Głównej UG zlokalizowany na III piętrze.
 - f. Czas Maksymalny gry wynosi 2 godziny 30 minut.
 - g. Członkowie Zespołu proszeni są o staranne obchodzenie się z przedmiotami wykorzystywanymi w zadaniach.
3. Rezerwacja Escape Roomu:
 - żeby dokonać rezerwacji terminu gry należy wysłać email na adres promocja_bug@ug.edu.pl z podaniem nazwy Zespołu oraz preferowanym terminem. Dostępne terminy można sprawdzać w kalendarzu rezerwacji <http://portal.bg.ug.edu.pl/ERoom>
 - najpóźniej następnego dnia roboczego Zespół otrzyma potwierdzenie rezerwacji lub prośbę o wybór innego terminu.
 - gra może zostać zorganizowana w dniach: poniedziałek-środa pomiędzy godziną 9.00-12.00 oraz w czwartek pomiędzy godziną 12.00-15.00.
 - ze względów organizacyjnych w jednym terminie możliwe jest przygotowanie jednej gry.
4. Zasady Bezpieczeństwa
 - a. W trakcie gry stosuje się ogólne zasady bezpieczeństwa obowiązujące w Bibliotece UG określone w przepisach porządkowych (Zarządzenie nr 2/2022 Dyrektora Biblioteki Uniwersytetu Gdańskiego).
5. Uwagi końcowe
 - a. Koncepcja Escape Roomu, projekty i treść zadań, ich oprawa graficzna są chronione prawem autorskim.